

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 4 MERANGIN

Muhamad Aldian Roni¹, Ervan Johan Wicaksana², Yoan Mareta³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi

Email Korespondensi: muhamadaldianroni@gmail.com

Diterima: 26 Juni 2025

Direvisi: 3 Juli 2025

Disetujui: 30 September 2025

ABSTRACT

This study aims to describe the increase in students learning creativity through the application of scrapbook learning media based on historical material under Japanese tyranny in history subjects at SMA Negeri 4 Merangin. This study uses Classroom Action Research techniques. The variables studied include the increase in learning creativity that was successfully achieved by students after two cycles of learning, where one cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The results of the study showed that there was an increase in learning creativity in class XI Phase 2 students of SMA Negeri 4 Merangin when learning using scrapbook learning media. In cycle I, action 1 had an average value of learning creativity of 54% with 4 people in the creative category, while action 2 was 61% with 12 people in the creative category. In cycle II action 3 the average value of students learning creativity increased by 66% with 20 people in the creative category. While action 4 was 78% with 14 people in the very creative category and 18 people in the creative category. These results exceeded the set completion criteria which was 70%.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, Learning Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara dalam memudahkan jiwa peserta didik, baik jasmani maupun rohani, untuk berkembang dari keadaan alamiahnya menuju peradaban yang lebih manusiawi dan lebih baik. Dengan pendidikan, manusia dapat lebih mempersiapkan diri menghadapi kemajuan di masa depan, didukung dengan ilmu-ilmu yang dimilikinya saat ini. Pengetahuan diperoleh pada kegiatan pembelajaran, yaitu bisa di sekolah maupun di rumah. Pendidikan tentunya penting untuk menanamkan prinsip moral berdasarkan norma dan kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan dapat meningkatnya pengetahuan, kecerdasan serta terwujudnya generasi milenial yang berkualitas.

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan siswa agar mandiri, mewujudkan semua kemampuan dalam diri siswa, sebagai bagian dari masyarakat yang berguna serta berkontribusi pada pembangunan negara. Salah satu problematika paling serius yang ditemui di setiap dunia pendidikan yaitu perlunya peningkatan kualitas. Hal ini terjadi ketika masyarakat menjadi lebih sadar akan perlunya mengasah keterampilan setiap individu (Rosmiati, 2022). Siswa, pengajar, interaksi pendidikan, tujuan pendidikan, alat dan metodologi, serta lingkungan pendidikan merupakan faktor-faktor yang membantu terselenggaranya suatu proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu pelaksanaan serta pencapaian tujuan selama proses pembelajaran. Pembelajaran mengacu pada interaksi antara siswa, guru dan sarana belajar berupa media yang digunakan untuk memperoleh kemampuan tertentu melalui kegiatan pembelajaran biasa dilakukan dengan secara langsung maupun tidak langsung (Salam & Wahyuni, 2020).

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu jenis pembelajaran dengan memfokuskan materi yang berkaitan dengan kejadian maupun peristiwa pada masa lalu dan erat kaitannya dengan masa kini hingga dan masa yang akan datang. Tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu

untuk menumbuhkan daya pikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, memberi inspirasi, serta meningkatkan kemampuan menemukan, mengolah, mengemas, dan menyampaikan informasi, yang semuanya bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kebangsaan. Pembelajaran sejarah penting untuk dipelajari siswa karena dapat memberikan pengetahuan mengenai kebenaran terhadap suatu kejadian di masa lampau. Selain itu siswa dapat memahami jati dirinya, kepribadian, serta identitas bangsa melalui peristiwa sejarah khususnya pada materi di bawah tirani Jepang. Dengan mempelajari materi di bawah tirani Jepang, siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana membangun bangsa Indonesia agar menjadi lebih adil, maju, sejahtera dengan semangat nasionalis dan kemerdekaan (Rosdiani, 2022).

Guru sejarah memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena merekalah yang menjadi pelopor di setiap proses pengajaran. Sehingga pentingnya bagi para guru khususnya sejarah mempunyai pengetahuan serta pandangan yang lebih jauh serta menyeluruh agar dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi dan menjelaskan arti penting yang ada pada pembelajaran sejarah. Guru tidak hanya memiliki wawasan luas dan mendalam agar dapat memberikan motivasi kepada siswa, tetapi juga dapat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Belajar tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, kini guru dapat menggunakan berbagai media yang ada (Aisyah, 2023). Media pembelajaran merupakan suatu media yang dapat memberikan serta mengkomunikasikan pesan dari sumber belajar dengan terstruktur, hingga akhirnya dapat menghasilkan suasana belajar yang memungkinkan penerima pesan dapat belajar dengan baik (Arsyhar, 2020).

Media pembelajaran adalah suatu metode penyampaian pesan mengenai pendidikan yang di dalamnya terdapat peranan dari pendidik dengan cara memberikan informasi yang mampu memanfaatkan segala bentuk media pembelajaran dengan relevan. Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan pesan maupun pengetahuan dengan cara membangkitkan daya pikir, kepekaan, ketertarikan siswa, sehingga dapat memperlancar hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik (Mashuri, 2019).

Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah sering kali disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar yang belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Adapun faktor penyebabnya yang pertama jika media yang digunakan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau tidak menunjukkan hubungan langsung dengan pengalaman mereka. Yang kedua, media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah yang bersifat pasif, seperti teks atau video yang hanya menampilkan informasi tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi atau berdiskusi, dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat. Ketiga, media yang digunakan mungkin tidak cukup menarik atau informatif. Keempat, media yang tidak mampu menyampaikan cerita atau konteks emosional dari peristiwa sejarah bisa membuat siswa merasa bahwa sejarah tidak memiliki arti yang dalam. Yang kelima, siswa memiliki berbagai gaya belajar. Media yang digunakan mungkin tidak sesuai dengan preferensi gaya belajar individu siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga membuat mereka kurang tertarik dan sulit memahami materi (Andarwati, 2019). Oleh karena itu untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah melalui media, penting untuk

memastikan bahwa media yang digunakan dapat membangun koneksi emosional dan menyajikan informasi dengan cara yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 4 Merangin terkait penerapan media pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah. Diketahui bahwa pada saat mengajar mata pelajaran sejarah, media yang biasa digunakan hanya berupa papan tulis dan spidol. Selain media pembelajaran yang konvensional, adanya keterbatasan sarana prasarana sekolah seperti proyektor, komputer dan akses jaringan internet. Selain itu terdapat pula tata tertib sekolah yang melarang peserta didik untuk membawa handphone, hal ini menjadi kendala guru dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti berbasis teknologi. Tingkat keingintahuan siswa dalam belajar termasuk dalam kategori cukup tergantung dengan penyampaian materi pelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya di kelas karena kurangnya percaya diri, siswa merasa malu dan takut salah dengan pendapatnya sendiri. Tingkat ketekunan dan imajinasi siswa juga termasuk kurang dikarenakan siswa malas untuk membaca buku.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara bersama guru diatas diperkuat dengan hasil angket kuesioner yang peneliti lakukan kepada siswa di SMA Negeri 4 Merangin dikelas XI Fase 2 diketahui bahwa kreativitas siswa rendah, berdasarkan hasil angket yang di sebar di kelas XI Fase 2 diperoleh data yaitu dari 32 responden sebanyak 68,75% (22 orang) dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong kurang. Kemudian terdapat 25% (8 orang) dikategorikan kreativitas belajar sejarahnya tergolong cukup. Dan 6,25% (2 orang) yang kreativitas belajar sejarahnya tergolong kreatif.

Peneliti berupaya agar dapat memberikan perubahan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang belum pernah digunakan guru dikelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin yaitu media pembelajaran *scrapbook*. *Scrapbook* adalah suatu media pembelajaran dengan menyerupai bentuk buku yang di dalamnya terdapat berbagai gambar, dekorasi, dan materi pembelajaran. *Scrapbook* bisa menjadi media pembelajaran yang menarik karena dapat menyampaikan pesan nyata dan menarik perhatian siswa yang membacanya. Tidak hanya itu, *scrapbook* mencakup berbagai keterangan tambahan dari penjelasan materi (Restu, 2022).

Media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu siswa memahami informasi yang diajarkan dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, sehingga dapat meminimalkan kebosanan selama kegiatan belajar mengajar. Media *scrapbook* sangat bermanfaat bagi guru saat mengajarkan materi, terutama ketika materi pembelajaran yang dibahas sulit untuk dilihat secara langsung oleh siswa. *Scrapbook* dapat menjadi media alternatif yang sangat baik, terutama ketika penggunaan media berbasis teknologi tidak memungkinkan di dalam kelas (Zativa, 2022).

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin”. Harapannya, metode ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi hambatan pembelajaran sejarah serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat

memberikan kontribusi terhadap penerapan media pembelajaran inovatif yang relevan dan aplikatif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus berfungsi sebagai fase dalam proses penelitian. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan tatap muka dan mengikuti model penelitian yang ditetapkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu menyusun modul ajar sebagai panduan untuk proses pembelajaran, menyiapkan materi untuk setiap pertemuan dengan menggunakan media *scrapbook*, menyiapkan laporan observasi guru untuk mencatat aktivitas yang sedang berlangsung serta menyusun instrument untuk mengukur kreativitas belajar siswa dengan menggunakan angket yang akan diberikan kepada siswa pada setiap siklusnya.

Kemudian pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dimulai dengan berdoa dan pemeriksaan kehadiran siswa. Siswa juga diberikan apersepsi, penyampaian tujuan materi pembelajaran dan pertanyaan pemantik. Setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menginstruksikan siswa untuk diskusi serta mengumpulkan informasi terkait materi pembelajaran. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan diberikan kesempatan untuk bertanya. Kegiatan berikutnya guru menyampaikan materi menggunakan media *scrapbook*. Siswa menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan guru. Kemudian guru memberikan penguatan kesimpulan materi dan tugas berupa soal essay guna mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dibahas. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pada tahap observasi yang sesuai dengan prosedur pembelajaran sejarah, tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan. Pada tahap ini, siswa diamati selama proses pembelajaran yang menggunakan media *scrapbook*. Tujuan dari tahap pengamatan adalah untuk menilai kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa, terutama dalam hal peningkatan kreativitas mereka dalam belajar sejarah.

Tahap terakhir yaitu refleksi. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, serta mengevaluasi apakah tindakan yang diambil telah memenuhi tujuan yang diinginkan atau jika perlu ada penyesuaian untuk siklus berikutnya. Data hasil refleksi berperan penting dalam menyusun rencana tindak lanjut. Apabila tindakan perbaikan yang dilakukan belum mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, maka hasil analisis data dan refleksi akan dimanfaatkan untuk merancang ulang langkah-langkah perbaikan, atau bahkan menyusun rencana baru jika diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pratinjauan

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kondisi dan keadaan awal yang ada di lapangan tepatnya pada proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Merangin, khususnya di kelas XI Fase 2. Peneliti

melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah dan perwakilan siswa kelas XI Fase 2 untuk mengetahui kondisi awal sebelum peneliti melakukan tindakan di kelas tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran sejarah yaitu masih kurangnya penggunaan media pembelajaran sejarah sehingga membuat proses belajar mengajar cenderung membosankan dan kurang menarik kreativitas siswa. Selain itu berdasarkan hasil penyebaran angket kuisioner pratindakan yang telah diisi siswa, diketahui bahwa masih banyak siswa masuk kategori kreativitasnya kurang kreatif. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan kepada 32 siswa di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin, kreativitas belajar sejarah siswa dikategorikan dengan hasil angket sebagai berikut :

1. Terdapat 2 siswa atau sebanyak 6,25% yang kreativitas belajar sejarahnya tergolong kreatif.
2. Terdapat 8 siswa atau sebanyak 25% kreativitas belajar sejarahnya tergolong cukup.
3. Terdapat 22 siswa atau sebanyak 68,75% kreativitas belajar sejarahnya tergolong kurang kreatif.

Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu sebanyak 2x45 menit di setiap pertemuannya. Penelitian tindakan 1 dilaksanakan pada Jum'at, 10 Januari 2025 pukul 09.30-11.00 dan penelitian tindakan 2 dilaksanakan pada Jum'at, 24 Januari 2025 pukul 09.30-11.00. Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini terbagi dalam 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi.

Peneliti dan guru terlebih dahulu mendiskusikan rancangan penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus I yaitu meliputi waktu penelitian, menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan tindakan, membuat modul ajar dan alur tujuan pembelajaran, membuat media *scrapbook*. Kemudian peneliti membuat angket kreativitas siswa, lembar observasi guru, pertanyaan wawancara serta soal pretest dan posttest. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini materi yang dibahas yaitu masuknya Jepang ke Indonesia dan masa penjajahan Jepang di Indonesia. Peneliti bertindak sebagai guru dan ibu Neti Herawati selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Merangin bertindak sebagai observer.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas selama guru mengajar di kelas XI Fase 2 yang diamati oleh ibu Neti Herawati terhadap peneliti pada tindakan 1, diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 3 dengan persentase 76% termasuk kategori baik. Sehingga pada tindakan 1 ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah cukup baik dalam mengajar menggunakan media *scrapbook* hanya saja siswa masih cenderung pasif dan tidak berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanya apabila belum memahami materi yang diajarkan. Masih terdapat siswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru serta dilihat dari hasil jawaban soal pretest dan posttest yang telah dikerjakan siswa hanya mencapai nilai 40 dengan jawaban benar pada soal nomor 2 dan 3 saja. Diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas belajar siswa pada tindakan 1 hanya sebesar 54% dengan kategori kurang kreatif. Terdapat 4 siswa dengan tingkat kreativitas belajar sejarahnya tergolong sangat kreatif, 4 siswa dengan kategori kreatif, 14 siswa dengan kategori cukup kreatif dan 10 siswa dengan kategori kurang kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada tindakan 1 ini tingkat kreativitas belajar siswa masih tergolong kurang dan perlu dilakukan perbaikan agar dapat meningkat pada siklus dan tindakan berikutnya.

Pada tindakan 2 diperoleh hasil observasi aktivitas selama guru mengajar yaitu sebesar 3 dengan persentase 85% termasuk kategori baik. Sehingga pada tindakan 2 ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam mengajar menggunakan media *scrapbook* hanya saja siswa masih cenderung pasif dan tidak berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanya apabila belum memahami materi yang diajarkan guru serta dilihat dari hasil jawaban soal pretest dan posttest yang telah dikerjakan siswa mulai mencapai nilai 60 dengan jawaban benar pada soal nomor 2, 3 dan 5.

Nilai rata-rata kreativitas belajar siswa pada tindakan 2 hanya sebesar 61% dengan kategori cukup kreatif. Terdapat 4 siswa dengan tingkat kreativitas belajar sejarahnya tergolong sangat kreatif, 12 siswa dengan kategori kreatif, 15 siswa dengan kategori cukup kreatif dan 1 siswa dengan kategori kurang kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada tindakan 2 ini tingkat kreativitas belajar siswa sudah cukup kreatif, namun perlu dilakukan perbaikan agar lebih meningkat pada siklus dan tindakan berikutnya. Pembelajaran sejarah di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin dengan menerapkan media pembelajaran *scrapbook* yang telah dilaksanakan pada siklus 1 tindakan 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaannya cukup maksimal dilihat dari hasil observasi guru sudah mencapai 85% dan tingkat kreativitas siswa sebesar 61% dengan kategori cukup kreatif.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti, guru dan siswa dapat diidentifikasi permasalahan yang masih ditemukan selama proses pembelajaran siklus I. Data hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah yaitu peneliti harus mampu menjelaskan materi dengan lebih menarik karena siswa masih cenderung pasif dan tidak berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanya apabila belum memahami materi yang diajarkan. Peneliti juga harus tegas terhadap siswa yang acuh dan sulit untuk menjalankan perintah pada saat diskusi kelompok.

Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu sebanyak 2x45 menit di setiap pertemuannya. Penelitian tindakan 3 dilaksanakan pada Selasa, 4 Februari 2025 pukul 09.30 - 11.00 dan penelitian tindakan 4 dilaksanakan pada Jum'at, 21 Februari 2025 pukul 09.30 - 11.00. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini terbagi dalam 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi.

Peneliti dan guru terlebih dahulu mendiskusikan rancangan penelitian yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu meliputi waktu penelitian, menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan tindakan, membuat modul ajar dan alur tujuan pembelajaran, membuat media *scrapbook*. Kemudian peneliti membuat angket kreativitas siswa, lembar observasi guru, pertanyaan wawancara serta soal pretest dan posttest. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini materi yang dibahas yaitu dampak penjajahan Jepang di berbagai bidang dan strategi bangsa Indonesia menghadapi tirani Jepang. Peneliti bertindak sebagai guru dan ibu Neti Herawati selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Merangin bertindak sebagai observer.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas selama guru mengajar di kelas XI Fase 2 yang diamati oleh ibu Neti Herawati terhadap peneliti pada tindakan 3, diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 4 dengan persentase 90% termasuk kategori baik. Sehingga pada tindakan 3 ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam mengajar menggunakan media *scrapbook*. Dilihat dari hasil jawaban soal pretest dan posttest yang telah dikerjakan siswa mulai mencapai nilai 85

dengan jawaban benar pada soal nomor 1, 2, 3 dan 5. Nilai rata-rata kreativitas belajar siswa pada tindakan 3 hanya sebesar 66% dengan kategori cukup kreatif. Terdapat 10 siswa dengan tingkat kreativitas belajar sejarahnya tergolong sangat kreatif, 20 siswa dengan kategori kreatif, serta 2 siswa dengan kategori cukup kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada tindakan 3 ini tingkat kreativitas belajar siswa sudah cukup kreatif, namun perlu dilakukan perbaikan agar lebih meningkat pada siklus dan tindakan berikutnya. Pembelajaran sejarah di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin dengan menerapkan media pembelajaran *scrapbook* yang telah dilaksanakan pada siklus II tindakan 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaannya cukup maksimal dilihat dari hasil observasi guru sudah mencapai 90% dan tingkat kreativitas siswa sebesar 66% dengan kategori cukup kreatif.

Pada tindakan 4 diperoleh hasil observasi aktivitas selama guru mengajar yaitu sebesar 4 dengan persentase 93% termasuk kategori baik. Sehingga pada tindakan 4 ini dapat disimpulkan bahwa guru sudah sangat baik dalam mengajar menggunakan media *scrapbook*. Dilihat dari hasil jawaban soal pretest dan posttest yang telah dikerjakan siswa mulai mencapai nilai 100 dengan jawaban benar pada semua soal. kreativitas belajar siswa pada tindakan 4 sudah mencapai 78% dengan kategori kreatif. Terdapat 18 siswa dengan tingkat kreativitas belajar sejarahnya tergolong sangat kreatif, 14 siswa dengan kategori kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa pada tindakan 4 sudah terdapat peningkatan pada kreativitas belajar siswa yang dapat dilihat dari banyaknya siswa yang masuk kategori sangat kreatif dan kreatif.

Pembelajaran sejarah di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin dengan menerapkan media pembelajaran *scrapbook* yang telah dilaksanakan pada siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaannya cukup maksimal dilihat dari hasil observasi guru sudah mencapai 93% dan tingkat kreativitas siswa sebesar 78% dengan kategori kreatif. Pada siklus II ini menunjukkan bahwa kendala maupun permasalahan yang ditemukan peneliti pada siklus dan tindakan sebelumnya mampu diatasi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian siklus II, diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Oleh sebab itu pada siklus II penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil dan tindakan penelitian akan dihentikan pada siklus II.

Hasil Perbandingan Tiap Siklus

Setelah peneliti melaksanakan tindakan di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin, selanjutnya dilakukan perbandingan hasil tindakan tiap siklus. Tujuan dilakukannya perbandingan ini untuk melihat sejauh mana peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa setelah belajar menggunakan media *scrapbook* di setiap siklusnya. Hasil penelitian tindakan kelas dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Dalam setiap siklusnya, kreativitas belajar siswa diukur melalui google form angket yang diberikan kepada siswa di setiap akhir tindakan dan lembar observasi guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil penelitian dapat dilihat berdasarkan perbandingan hasil tindakan tiap siklus yang diukur dengan peningkatan persentase kreativitas belajar siswa, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Persentase Kreativitas Siswa Tiap Siklus

Kelas/Sekolah	Variabel	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I		Hasil Siklus II	
			1	2	3	4
Siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin	Kreativitas Siswa	44%	54%	61%	66%	78%

Sumber: Peneliti (data diolah)

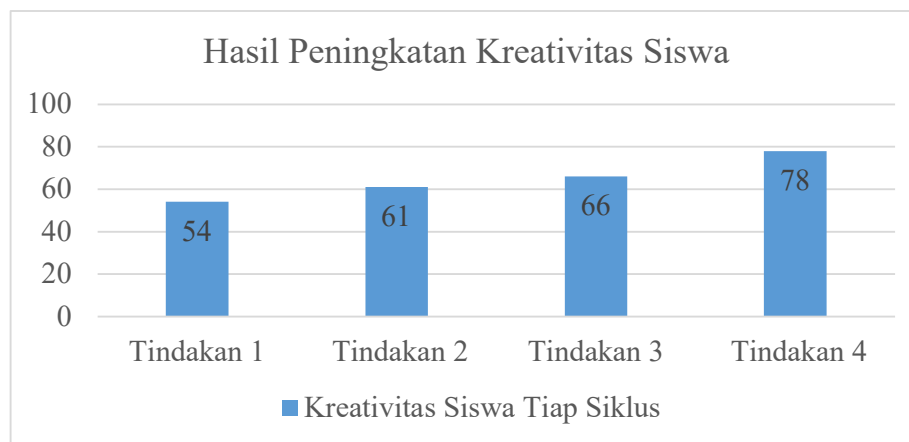
Berdasarkan hasil perbandingan persentase kreativitas siswa tersebut, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dalam belajar sejarah di setiap tindakan per siklusnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin yang ditandai dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah peneliti tentukan yaitu sebesar 70%.

Tabel 2. Hasil Kreativitas Belajar Siswa

No	Pelaksanaan Siklus	Pesentase Nilai
1	Siklus I	61
2	Siklus II	78
Jumlah		139
Rata-Rata		70

Sumber: Peneliti (data diolah)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 61% kemudian pada siklus II meningkat sebesar 17% da rata-rata nilai menjadi 78%. Dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin pada siklus II, persentase keberhasilan mencapai 78% dengan kategori kreatif.



Gambar 1. Perolehan Nilai Rata-rata Kreativitas Siswa

Pembahasan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini didasarkan pada teori kreativitas siswa, yaitu apakah terdapat peningkatan dalam kreativitas siswa yang diukur melalui lembar angket. Penelitian ini

dianggap berhasil jika terdapat peningkatan kreativitas siswa setelah mereka belajar dengan media pembelajaran *scrapbook*. Data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa yang telah diamati dari siklus I hingga siklus II yang diukur melalui google form angket berdasarkan indikator kreativitas siswa menurut Indriajati dan Ngazizah (2018) yaitu siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sikap percaya diri, ketekunan dalam belajar, berani mengemukakan pendapat dan imajinasi yang tinggi. Hasil penelitian yang diperoleh telah mencapai kriteria keberhasilan dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa, sehingga penelitian pada siklus II dianggap berhasil. Penelitian dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Media pembelajaran *Scrapbook* merupakan media yang berbentuk buku berisi gambar, hiasan, dan penjelasan materi yang disajikan. *Scrapbook* bisa menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik. *Scrapbook* tidak hanya terdiri dari foto atau gambar, tetapi juga mencakup tulisan sebagai keterangan untuk memberikan penjelasan tambahan (Restu, 2022).

Media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu siswa memahami informasi yang diajarkan dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, sehingga dapat meminimalkan kebosanan selama kegiatan belajar mengajar. Media *scrapbook* sangat bermanfaat bagi guru saat mengajarkan materi, terutama ketika objek yang dibahas tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa. *Scrapbook* dapat menjadi media alternatif yang sangat baik, terutama ketika penggunaan media berbasis teknologi tidak memungkinkan di dalam kelas serta dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa (Limbong, 2022).

Kreativitas belajar merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan kombinasi baru dari fakta, informasi, atau elemen yang sudah ada. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan lancar, fleksibel, terperinci, dan orisinal sambil mengembangkan ide-ide baru dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Orang yang kreatif cenderung mandiri dan tidak dibatasi oleh konvensi industri (Munandar, 2016).

Kreativitas belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan ide atau tindakan nyata yang berasal dari sifat keseluruhan kepribadian seseorang dalam hubungannya dengan lingkungannya, sehingga memungkinkan mereka menemukan cara-cara baru untuk mencapai tujuan tertentu. Kreativitas dianggap sangat penting karena dapat dikembangkan dengan mudah (Renia, 2024).

Dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa, guru perlu memperhatikan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran salah satunya melalui media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, menjadikan siswa lebih percaya diri dan berani mengemukakan pendapat serta siswa menjadi lebih tekun dalam belajar dan memiliki imajinasi yang tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran *scrapbook*, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin saat belajar menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Diketahui dari nilai angket yang telah diisi oleh 32 siswa pada

pratindakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 44% dengan 2 orang masuk kategori kreatif. Pada siklus I tindakan 1 memiliki nilai rata-rata kreativitas belajar sebesar 54% dengan 4 orang yang masuk kategori kreatif, sedangkan tindakan 2 memiliki nilai rata-rata sebesar 61% dengan 12 orang masuk kategori kreatif. Pada siklus II tindakan 3 nilai rata-rata kreativitas belajar siswa meningkat sebesar 66% dengan 20 orang yang masuk kategori kreatif, sedangkan tindakan 4 memiliki nilai rata-rata sebesar 78% dengan 14 orang kategori sangat kreatif dan 18 orang masuk kategori kreatif.

Hasil penelitian yang diperoleh telah mencapai kriteria ketuntasan dan keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70% dengan meningkatnya kreativitas belajar siswa, berdasarkan nilai tersebut sehingga penelitian dikatakan berhasil dan penerapan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 4 Merangin. Penelitian ini sangat berguna bagi guru tentunya dalam melakukan perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pedoman guru dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa melalui penerapan media pembelajaran *scrapbook*. Penelitian ini juga berimplikasi bagi siswa yang sebelumnya tingkat kreativitas belajar hanya sebesar 44%, setelah di terapkan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* kreativitas belajar siswa meningkat menjadi 78%. Siswa yang awalnya tidak tertarik dan pasif dalam belajar akhirnya menjadi lebih aktif dan berani untuk mengajukan pertanyaan, siswa yang cenderung tidak percaya diri menjadi lebih rajin dalam mengemukakan pendapat.

SARAN

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dan melakukan pengelolaan kelas dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Jika siswa belum aktif dalam belajar, guru bisa mencoba untuk menggunakan media pembelajaran seperti *scrapbook*. Guru juga harus mempersiapkan waktu yang digunakan untuk membuat media *scrapbook* sehingga media tersebut dapat di validasi dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan kreativitas belajar sejarah yang baik dengan lebih terlibat, lebih fokus, dan lebih bersemangat dalam proses memperoleh pengetahuan melalui penerapan media pembelajaran *scrapbook*.

REFERENSI

- Aisyah, F. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Amaliyah Putri, R. (2022). *Penerapan media scrapbook berbasis Photoshop pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar sejarah kelas X IPA 1 SMA PGRI 2 Kota Jambi* [Skripsi, Universitas Jambi]. FKIP Universitas Jambi.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “Power Director” bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Indriajati, R., & Ngazizah, N. (2018). Pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas dan pemahaman siswa SD Muhammadiyah Purworejo. *Dialektika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 111–117.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

- Limbong, M. U. (2022). *Pengaruh media scrapbook terhadap sikap ilmiah peserta didik kelas V MIS Simpang Kanan Aceh Singkil* [Skripsi, UIN Ar-Raniry].
- Munandar, U. (2016). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Rineka Cipta.
- Nur Safitri, A. D. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 5 Purbalingga* [Skripsi, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. FTIK UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Raudathul Putri, R. (2024). *Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas XI 7 SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Barat* [Skripsi, Universitas Jambi]. FKIP Universitas Jambi.
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan model pembelajaran talking stick untuk meningkatkan aktivitas bertanya siswa kelas VIII SMPN 2 Donggo tahun pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8–11.
- Rosmiati, R., et al. (2022). Desain media pembelajaran berbasis teknologi virtual reality 3D pada pembelajaran IPS di Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Kejuruan*, 4(2), 42–52.
- Salam, M., & Wahyuni, A. (2021). Model project-based learning berbasis infografis pada mata kuliah Pancasila untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5793–5801.
- Zativa, O. (2022). *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi klasifikasi Kingdom Animalia untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pakong Pamekasan* [Skripsi, UIN K. H. Ahmad Siddiq Jember]. FTIK UIN K. H. Ahmad Siddiq Jember.